

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENULIS MELALUI *DIGITAL STORYTELLING*

Cecilia Titiek Murniati

*Program Studi Sastra Inggris, Universitas Katolik Soegijapranata
Jalan Pawiyatan Luhur IV/1 Semarang
c_murniati@unika.ac.id*

Abstrak — Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bukan merupakan sesuatu yang baru dalam pengajaran bahasa Inggris. Walaupun teknologi tidak berperan langsung terhadap prestasi akademik siswa didik, penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan *soft skills* siswa, seperti kemampuan untuk bekerja sama, kemampuan untuk memecahkan masalah, dan kemampuan belajar mandiri. *Digital storytelling* merupakan salah satu contoh implementasi teknologi dalam pembelajaran bahasa. Dalam program pelatihan bahasa ini, penulis menggunakan topik *storytelling* untuk melatih siswa mengekspresikan gagasan mereka melalui *storytelling* dalam bahasa Inggris. Dalam pelatihan ini penulis menggunakan aplikasi Steller sebagai platform yang bisa digunakan untuk menulis cerita. Dalam pelatihan ini, siswa dapat membuat cerita sederhana. Keterbatasan kosa kata, akses internet, dan ketidaksesuaian spesifikasi telpun genggam dengan program merupakan kendala. Namun demikian, karena motivasi menulis siswa meningkat karena mereka mengerjakan apa yang mereka sukai.

Keywords — *digital, storytelling, teknologi, pembelajaran bahasa*

I. PENDAHULUAN

Teknologi telah banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa. Banyak penelitian mengatakan bahwa teknologi tidak berkorelasi signifikan terhadap prestasi belajar, namun teknologi memberi peluang bagi siswa untuk lebih terlibat

aktif dalam kegiatan di kelas. Di samping itu penggunaan teknologi juga dapat mengasah ketrampilan *soft skills* lain seperti kemampuan untuk bekerja sama, kemampuan untuk memecahkan masalah, dan kemampuan belajar mandiri.

Pendidik menggunakan beragam media berbasis teknologi untuk mendukung pengajaran di kelas dan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam aktifitas di kelas. Beragam perangkat teknologi tersedia untuk membantu pendidik memodifikasi dan memperkaya materi pelajaran, mengadaptasi tugas siswa, dan memantau perkembangan belajar siswa dengan baik.

Manfaat teknologi akan lebih banyak dirasakan oleh siswa jika pendidik mampu mengidentifikasi permasalahan yang dialami di kelas. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam kelas dipengaruhi oleh persepsi guru maupun siswa terhadap teknologi [1], keterbatasan waktu untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, dukungan teknis, dan literasi teknologi guru dan siswa [2].

Persepsi guru mengenai hakekat pembelajaran dan pengetahuan mempengaruhi pendekatan yang mereka gunakan dalam mengajar, termasuk apakah mereka menggunakan pendekatan *teacher-centered/student-centered learning*. Persepsi guru mengenai peranan guru dalam kelas mempunyai korelasi yang positif terhadap implementasi penggunaan teknologi dalam kelas. Lei & Zhao [1] lebih lanjut mengatakan bahwa pendidik yang percaya bahwa siswa merupakan sumber pengetahuan

membuat mereka lebih terdorong untuk mengubah praktek mengajar mereka dan berusaha untuk menggunakan teknologi dalam pengajaran mereka.

Dukungan teknis dalam integrasi teknologi merupakan salah satu faktor yang sering disinggung [3][4]. Agar integrasi teknologi berjalan dengan lancar maka institusi harus mempunyai sistem pendukung yang menyeluruh. Sistem pendukung ini bisa berupa pendampingan untuk pendidik yang menggunakan teknologi, pelatihan untuk siswa, dan penyediaan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam proses pengajaran.

Storytelling merupakan strategi yang sangat berguna dalam pelajaran bahasa Inggris. Cerita menyajikan paparan pengalaman, kisah hidup, dan refleksi seseorang. Dalam proses pembelajaran, pemberian makna pada pengalaman hidup adalah sesuatu yang sangat penting. Dalam kaitannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, *storytelling* membantu orang untuk berhubungan dengan orang lain dengan saling berbagi cerita dan pengalaman [5].

Digital storytelling merupakan bentuk lain produksi media *digital* yang digunakan orang untuk berbagi cerita. Media yang digunakan untuk *digital storytelling* ini sangat beragam, mulai dari video, gambar, *website*, animasi, atau audio. Banyak ahli pembelajaran bahasa mengatakan bahwa bentuk pengajaran yang menggunakan *storytelling* merupakan salah satu metode yang baik untuk meningkatkan kemampuan berbahasa [6][7].

Ada dua alasan mengapa guru menggunakan *digital storytelling* untuk kelas mereka. Yang pertama, guru ingin memasukkan *digital storytelling* dalam kurikulum. Yang kedua, mereka ingin mengkombinasikan *storytelling* dengan jejaring sosial dengan tujuan meningkatkan partisipasi dan kerjasama global [5]. Lowenthal [5] lebih jauh lagi mengemukakan bahwa pembelajar sekarang banyak yang berusaha meningkatkan social presence mereka.

Kemampuan berekspresi dalam menulis merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Dalam mata pelajaran bahasa Inggris di pendidikan menengah guru

Bahasa dituntut untuk mengasah ketrampilan berbahasa dengan baik. Namun demikian, padatnya kurikulum dan banyaknya materi yang harus disampaikan oleh guru membuat guru tidak mendapat kesempatan yang cukup untuk memberikan materi yang bisa mengasah kemampuan berbahasa anak didik mereka. *Digital storytelling* dengan Steller diharapkan mampu memotivasi siswa untuk berbagi cerita.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan *digital storytelling* ini dilakukan di SMP Kebon Dalem Semarang. Kegiatan dilakukan untuk dengan memberikan pelatihan penggunaan Steller, suatu aplikasi berbasis Android. Steller ini bisa diunduh di *Google Play* tanpa bayar. Setelah siswa mengunduh Steller, maka selanjutnya siswa diajari untuk membuka akun dan mulai belajar memasukkan informasi ke dalam aplikasi tersebut. Setelah siswa mempunyai akun maka penulis memberikan pelatihan menulis kalimat sederhana dan kalimat majemuk.

Untuk mengetahui permasalahan apa yang dihadapi siswa dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggrisnya, penulis menghubungi koordinator mata pelajaran bahasa Inggris dan mewawancarai koordinator tersebut. Dalam wawancara tersebut diketahui bahwa siswa di sekolah tersebut mempunyai motivasi tinggi untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis dalam Bahasa Inggris. Namun demikian, padatnya materi Bahasa Inggris membuat guru tidak mempunyai banyak waktu untuk memberikan penguatan. Selain itu, siswa sudah mempunyai banyak pekerjaan rumah yang harus mereka selesaikan. Dari hasil wawancara, koordinator mengatakan bahwa mereka ingin siswa mendapat penguatan ketrampilan menulis dan berbicara dalam bahasa Inggris. Koordinator juga mengatakan bahwa siswa akan lebih senang jika mereka bisa menggunakan media *digital* sebagai alat untuk mengekspresikan gagasan atau idenya. Setelah melakukan wawancara dengan koordinator, penulis menyiapkan bahan

pelatihan yang berupa pengajaran menulis kalimat sederhana dan majemuk serta pelatihan Steller.

Untuk mengetahui apakah siswa mengetahui manfaat aplikasi ini, penulis mengadakan wawancara dengan siswa dan sekaligus mengobservasi kelas. Hasil wawancara ini kemudian ditarik tema atau pola jawaban dari wawancara tersebut. Hasil wawancara dan observasi ini penting karena penulis ingin mengetahui apakah siswa mampu membuat kalimat sederhana dan majemuk.

Aplikasi Steller

Steller merupakan aplikasi *storytelling* yang berbasis internet. Berbeda dengan Instagram, Steller menawarkan fitur yang bisa digunakan untuk berbagi cerita, pengalaman, dan informasi dengan bubuhan elemen cerita. Dalam Steller, pengguna bisa memadukan teks, gambar, dan video dalam sebuah rangkaian cerita dan yang kemudian bisa dibagikan melalui aplikasi lain seperti *Facebook*, *Path*, ataupun berbagai media sosial lainnya.

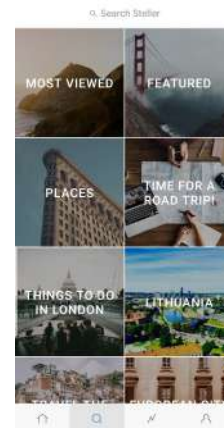


Gambar 1. Halaman muka Steller

Tampilan Steller ringkas dan minimalis. Jika pengguna sudah mendaftar akun Steller, maka akan tampil empat menu utama yaitu *Home*, *Search*, *Notification*, dan *Profile*. Menu *Home* akan merujuk pada kumpulan cerita

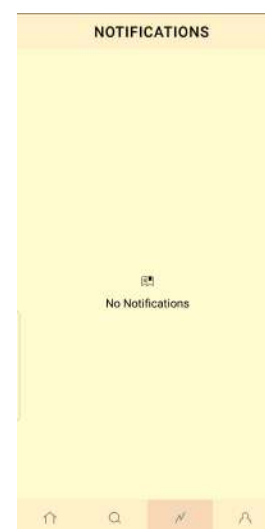
yang telah diunggah pengguna akun Steller dan unggahan resmi dari Steller..

Pada menu *Search* akan muncul cerita-cerita berdasarkan tema tertentu, seperti *Most Viewed*, *Featured*, *Places*, *Time for A Road Trip*, dan masih banyak tema cerita lain sesuai dengan minat pemilik akun Steller. Jika tanda *Search* dipilih maka akan keluar menu *Users* dan *Stories*. Pemilik akun bisa mencari cerita berdasarkan pengguna atau tema cerita yang diinginkan.



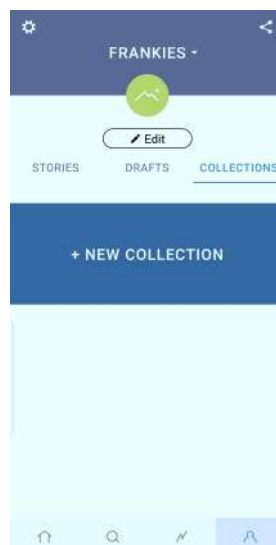
Gambar 2. Menu *Search*

Menu *Notification* berisikan notifikasi penting, seperti misalnya notifikasi kalau ada komentar, tanggapan, atau cerita yang diunggah oleh teman-teman pemilik akun.



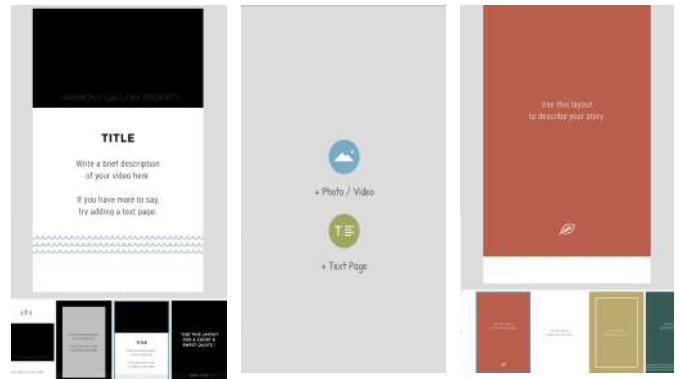
Gambar 3. Menu *Notification*

Menu *Profile* berisi data pemilik akun, foto profil, cerita yang pernah diunggah, *draft* cerita, dan koleksi cerita yang menjadi favorit pemilik akun. Di bagian kanan atas, ada tombol setting yang gunanya untuk mengatur setting notifikasi, integrasi dengan media sosial lain, kata sandi, privasi, dan informasi lain.



Gambar 4. Menu *Profile*

Untuk memulai suatu cerita, pengguna akun bisa memilih *template* cerita yang telah disediakan. Ada banyak template dengan menggunakan jenis huruf tertentu dan pengaturan *layout* setiap halaman berbeda.



Gambar 5. Pilihan *layout*

Setelah pengguna akun memilih *template*, maka pengguna bisa menambahkan halaman. Pilihan halaman bisa hanya berupa gambar/video atau teks, atau gabungan antara gambar/teks dan teks.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan berlangsung selama 2 bulan. Ada 10 siswa yang masuk dalam kegiatan ini, namun tidak semua selalu hadir dalam setiap pertemuan. Dalam pertemuan awal, penulis menjelaskan prinsip *digital storytelling* dan teknik membuat kalimat sederhana dan majemuk dengan benar. Pada pertemuan berikutnya, penulis mempraktekkan penggunaan Steller dan siswa belajar bersama untuk membuat profil dan cerita. Setelah pelatihan selesai dilaksanakan, masing-masing siswa diminta untuk mempresentasikan cerita yang telah dibuatnya.

Sebelum siswa membuat cerita, penulis memberikan pelatihan dasar-dasar *storytelling* yang baik. Hal lain yang tidak kalah pentingnya dalam *storytelling* ini adalah materi mengenai tata bahasa dan ejaan. Untuk tata bahasa, penulis memberikan pelatihan *tenses* yang paling sering digunakan

oleh *beginning learners*, *present tense* and *past tense*. Ejaan dan tanda baca juga merupakan bahan pelatihan yang bisa. Hal ini dilakukan agar siswa mempunyai dasar untuk membuat kalimat yang sederhana dalam cerita mereka.

Dari hasil pelatihan, siswa telah mampu membuat sebuah cerita yang dekat dengan pengalaman mereka. Misalnya dalam cerita *BFF*, seorang siswa menceritakan persahabatan dua anak perempuan yang menyukai KPop tapi menggemari dua boyband yang berbeda (BTS and EXO). Yang satu menyukai BTS dan anak perempuan lain menyukai EXO. Suatu saat kedua anak yang bersahabat bertengkar karena salah satu *boyband* meraih gelar terbaik. Namun demikian, akhirnya mereka berdua berbaikan meskipun mereka berbeda pendapat.



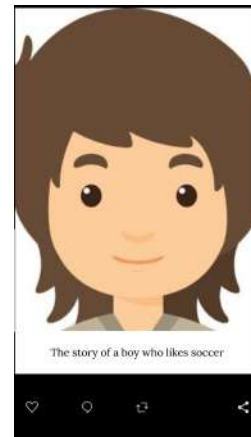
Gambar 3. BFF



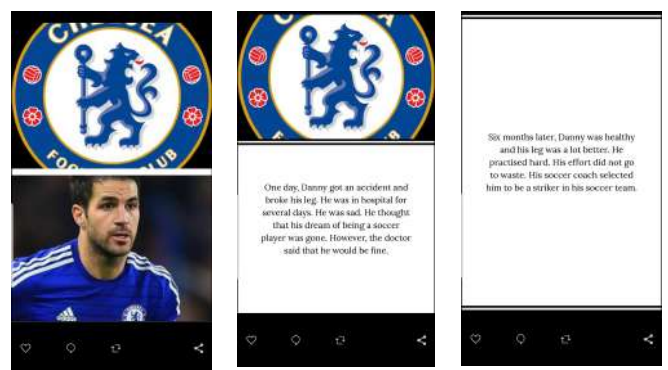
Gambar 4. BFF dengan Video

Dalam cerita *BFF*, penulis cerita menggunakan variasi gambar, teks, dan video untuk merangkai cerita. Perpaduan teks, gambar, dan video dimaksudkan untuk memperjelas plot cerita, yakni menunjukkan pertemanan sebenarnya antara BTS dan EXO di dunia nyata. Gambar 4 menunjukkan bagian cerita *Steller* yang memadukan antara gambar, teks, dan video. Durasi video yang dimasukkan dalam *Steller* dibatasi hanya 15 detik saja. Video yang mereka pasang di *Steller* bisa diambil dari YouTube atau laman lain.

Dalam cerita *The Story About a Boy Who Likes Soccer*, seorang siswa menceritakan pengalamannya pribadi sebagai penggemar sepakbola dan cita-citanya menjadi pemain sepak bola yang bagus. Dalam cerita ini, siswa memadukan teks dan gambar dengan menggunakan berbagai *template*.



Gambar 5. *The Story About a Boy Who Likes Soccer*



Gambar 6. Kombinasi gambar dan teks dalam cerita *The Story About a Boy Who Likes Soccer*

Pada awal pelatihan, para siswa SMP tersebut malu mengekspresikan gagasannya karena takut membuat kesalahan dalam menulis kalimat. Seiring dengan berjalannya waktu, mereka memiliki keberanian lebih untuk mengekspresikan diri mereka hingga akhirnya mereka pun memiliki kebebasan yang lebih besar untuk menuliskan apa yang mereka pikirkan. Mereka mulai menulis kalimat-kalimat sederhana dengan menggunakan kosakata yang sederhana pula.

Selama pelatihan ini, penulis mengamati bahwa siswa dapat membuat kalimat sederhana dengan cukup baik. Kesulitan terbesar mereka adalah minimnya kosakata mereka. Dalam pelatihan, siswa selalu bertanya jika ada kata yang ingin mereka gunakan tapi mereka tidak tahu istilahnya dalam bahasa Inggris. Pengetahuan mengenai dasar-dasar tata bahasa sangat berguna bagi mereka untuk mengekspresikan gagasan mereka secara tertulis. Banyak siswa yang membuat kalimat panjang dan akhirnya tulisan mereka sulit dipahami. Karena itu penulis melatih mereka untuk menulis kalimat sederhana yang lebih mudah dipahami oleh pembaca lain.

Kesulitan lain yang dihadapi dalam pelatihan ini adalah bahwa siswa tidak selalu membawa smartphone mereka atau spesifikasi telpun yang tidak *compatible* dengan aplikasi Steller. Dengan demikian, membuat cerita sulit karena beberapa dari mereka harus bergantian menggunakan telpun genggam untuk mengakses Steller.

Di samping itu, akses internet juga menjadi kendala karena akses internet di kelas tidak begitu bagus. Oleh karena itu siswa menggunakan paket data mereka untuk mengunggah cerita mereka.

Karena tugas ini merupakan tugas individu, maka pendampingan menulis bersifat intensif. Siswa membuat draft cerita dan penulis membetulkan kalimat sampai kalimat benar. Setelah itu baru kalimat yang benar dimasukkan ke dalam template Steller.

IV KESIMPULAN DAN SARAN

Dari temuan dan pembahasan di atas, bisa disimpulkan bahwa karena kosakata yang terbatas, siswa merasa ragu atau takut untuk menulis. Tetapi kalau mereka diminta menulis suatu topik yang mereka senangi, mereka sebenarnya bisa menulis dengan baik. Oleh karena itu dalam memberi tugas menulis kepada siswa, guru perlu memperhatikan apa yang siswa senangi. Apa yang selama ini terjadi dalam memberikan tugas menulis kepada siswa, guru memberikan satu topik dan semua siswa harus menulis topik yang sama. Demi memaksimalkan potensi siswa, guru tidak hanya harus mengubah metode melainkan juga materi. Dalam memberikan tugas menulis, guru perlu memahami apa topik yang disenangi oleh setiap siswa. Dalam memberikan tugas membaca pun—yang tidak terpisahkan dari menulis, guru juga harus memberikan bacaan yang sesuai dengan minat siswa. Dengan demikian, pengajaran akan menjadi lebih berhasil.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih atas dana dari Universitas Katolik Soegijapranata dan kerjasama yang baik antara Fakultas Bahasa dan Seni dengan SMP Kebon Dalem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Lei and Y. Zhao, "Technology uses and student achievement: A longitudinal study," *Computers & Education*, vol. 49, no. 2, pp. 284–296, 2007.
- [2] P. A. Ertmer, A. T. Ottenbreit-Leftwich, O. Sadik, E. Sendurur, and P. Sendurur, "Teacher beliefs and technology integration practices: A critical relationship," *Computers & Education*, vol. 59, no. 2, pp. 423–435, 2012.
- [3] C. Lee and J. F. Coughlin, "Generational Differences in Adoption and Use of Information and Communications

- Technology,” *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, vol. 59, no. 1, pp. 892–896, 2015.
- [4] S. V. Horne, C. T. Murniati, K. Saichaie, M. Jesse, J. C. Florman, and B. F. Ingram, “Using Qualitative Research to Assess Teaching and Learning in Technology-Infused TILE Classrooms,” *New Directions for Teaching and Learning*, vol. 2014, no. 137, pp. 17–26, 2014.
- [5] P. R. Lowenthal, D. A. Lowenthal, and J. W. White, “The changing nature of online communities of inquiry: An analysis of how discourse and time shapes students’ perceptions of presence.” *32nd Annual proceedings: Selected research and development papers presented at the annual convention of the Association for Educational Communications and Technology. Washington DC: Association for Educational Communications and Technology*. 2009.
- [6] S. Mourão, “Understanding and sharing: English storybook borrowing in Portuguese pre-schools.” *Picture books and young learners of English. Munich: Langenscheidt ELT GmbH*. 2006.
- [7] S. Mourão, “Understanding and sharing: English storybook borrowing in Portuguese pre-schools and a repeated storytelling procedure” in Enever J. & Schmid-Schönbein G. “*Picturebooks and primary EFL learners*. 2006.